FINAL FANTASY® XIII

SQUARE ENIX®

본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®3의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상에 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 멀미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

- **플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.**
- **피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.**
- **플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.**
- **플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.**

사용상의 주의

● 본 소프트웨어는 PlayStation®3 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ● 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®3를 PDP나 액정(LCD)방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 "잔상 현상"이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ● 고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

Blu-ray 디스크 꺼내기/넣기

Blu-ray 디스크를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.

꺼내기 PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.

넣 기 디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

BCKS 15004

PlayStation®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내

이 디스크에는 PlayStation®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

PlayStation®3의 업데이트 실행하기

화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

> 사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.
> 기동하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.
> 지금 업데이트 하시겠습니까?
> 예 아니오

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.
업데이트하실 때에는 아래의 사항에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.
「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터
http://www.playstation.co.kr/info
TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토 · 일 · 공휴일 제외)

Prologue Story

하늘에 떠 있는 낙원 - 「코쿤」에 살고 있는 사람들은
자신들의 세계를 이상향이라고 믿고 있었다.

낙원 코쿤은 성부(聖府)의 통치 하에
평화와 번영을 누리고 있었고,
인류의 수호자 「팔씨」들의 축복을 받아
평안한 날들이 영원히 이어질 것만 같았다.

하지만 낙원을 증오하는 팔씨가 나타났고,
금기된 마의 땅으로써 공포의 대상으로 여겨지던 하계
「펄스」로부터 도래한 팔씨가 잠에서 깨어났을 때,
코쿤의 평화는 종말을 맞이한다.

팔씨는 사람에게 저주를 걸어 마성의 첨병으로
바꾸었으니….

팔씨에게 선택된 자 - 르씨.
르씨의 낙인이 찍힌 그들은, 완수해야만 하는 사명을
등에 업고 죽음보다 더욱 가혹한
숙명에 맞선다.

구원을 바라는 기도.
세계를 지키는 염원.
운명을 바꾸는 맹세.

여러 생각이 교착하는 13일간이 끝날 때,
그들의 싸움이 시작된다.

FINAL FANTASY XIII

Character

『FINAL FANTASY® XIII』에 등장하는 주요 캐릭터를 소개합니다. 그들을 중심으로 장대한 드라마가 그려지게 됩니다.

사명은 어쩔거지?
그냥 나 몰라라 팽개치고 여기서 죽을 건가?

Lightning

라이트닝

그녀는 말이 없다.
본명이 무엇인지도 확실하지 않다.
그저 「라이트닝」이라고 불리고 있을 뿐.

이 세계를 지키는 것이,
우리들의 사명이다.

Serah Farron

세라 패런

라이트닝의 친동생이자 스노우의 약혼자.
언제나 언니인 라이트닝을 배려하고,
언니에게 기대려만 하지 않고,
자신의 일은 스스로 해결해 나가려는 굳은 심지를 가지고 있다.

소중한 사람들이 있으니까,
난 반드시 이겨낼 수 있어.

Snow Villiers

스노우 빌리어스

강인한 육체를 무기로 돌파해 나가는 열혈한.
자신의 감정에 솔직하고 직설적으로 말하지만,
항상 밝고 낙천적이어서 따르는 이가 많다.

Oerba Dia Vanille

오르바 다이아 바닐라

언제나 명랑한 척하는 가련한 소녀.
마음 속에 담아둔 결의는 확고하지만
지금은 그것을 깨닫지 못하고 있다.

펄스의 팔씨
우리들은 그곳에서 운명과 만날 거야.

르씨를 구한다니 대체 무슨 소리야!
녀석들은 적이잖아!

Hope Estheim

호프 에스트하임

살기 좋은 세계 「코쿤」에서
아주 평범한 생활을 보내온 소년.
하지만 그의 운명은 성부군의 추방에 의해
크게 바뀌기 시작하는데….

Sazh Katzroy

삿즈 캇츠로이

새끼 초코보를 사랑하는 쾌활한 건맨.
우연히 같이 행동하게 되지만,
그에게도 역시 운명에 맞서야만 하는 이유가 있다.

이 몸은 말이야,
그냥 묻어갈 수밖에 없다고!

네 몸이나
걱정하시지.

Oerba Yun Fang

오르바 윤 팡

사람들이 두려워하는 「르씨」의 각인을 가졌으면서도
성부군과 같이 움직이고 있는 수수께끼의 여성.
드세고 털털한 성격.

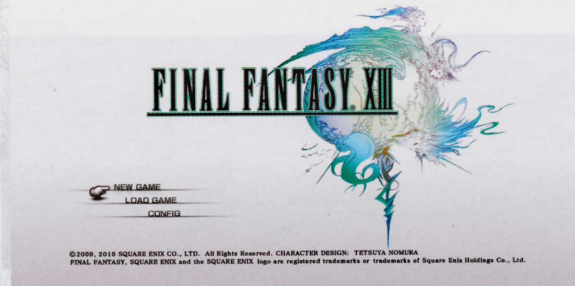
조작방법

여기에서는 무선 컨트롤러의 조작방법을 설명합니다.
녹색으로 표시된 부분이 필드 화면에서의 조작,
파란색으로 표시된 부분이 배틀 화면에서의 조작입니다.

R3 버튼으로 일반시점으로 전환

필드 이동 시에 오른쪽 스틱을 이용한 카메라 조작으로 주위의 상황을 살필 수 있습니다. 일반시점(캐릭터 등뒤로부터의 시점)으로 되돌릴 때에는, R3 버튼(오른쪽 스틱 누르기)을 사용해 주십시오.

시작 메뉴

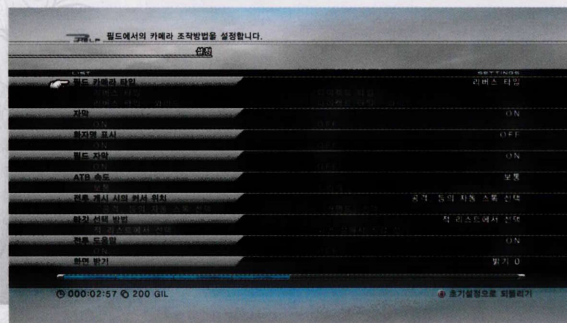
『FINAL FANTASY® XIII』의 게임 디스크를 PlayStation®3 본체에 넣습니다.
그 후, 타이틀 화면에 시작 메뉴가 표시됩니다.

NEW GAME	게임을 처음부터 시작합니다.
LOAD GAME	이전에 저장했던 데이터로 이어서 게임을 시작합니다.
CONFIG	조작방법의 조정이나 환경설정을 합니다.
SPECIAL	특정 트로피를 취득하면 선택할 수 있게 됩니다. PlayStation®3의 XMB™용 테마를 설치합니다. 각 테마를 설치하기 위해서는 PlayStation®3 본체의 HDD에 1932KB 이상의 빈 용량이 필요합니다.

메인 메뉴

필드 상에서 Ⓐ 버튼을 누르면 메뉴 화면이 열립니다.
캐릭터 정보나 지도의 확인, 무기나 액세서리의 장비 등은 이 화면에서 실행합니다.
방향키로 항목을 선택하고 ◉ 버튼으로 결정합니다. 「스테이터스」나 「크리스터리움」 등에서는 L1 버튼과 R1 버튼으로 표시 캐릭터를 전환할 수 있습니다.
또한, 게임의 진행에 따라 사용 가능한 메뉴가 점차 추가됩니다.

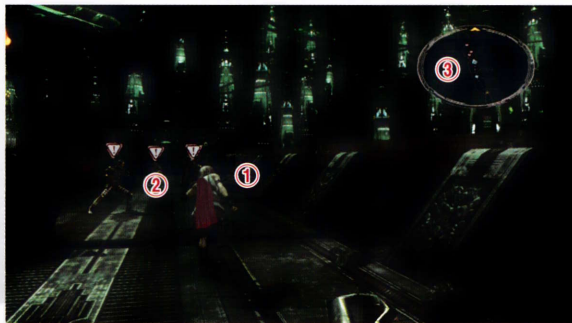
옵티마	옵티마의 편성이나 삭제, 전투 멤버나 리더의 변경을 할 수 있습니다. (→P.27)
스테이터스	캐릭터의 정보를 확인할 수 있습니다.
크리스터리움	캐릭터의 능력상승이나 새로운 어빌리티 습득을 실행합니다. (→P.35)
어빌리티	습득한 어빌리티를 확인할 수 있습니다.
장비	무기나 액세서리 등의 장비를 변경합니다.
아이템	전투 아이템이나 개조에 사용할 소재 등, 가지고 있는 아이템을 확인할 수 있습니다.
에리어 맵	현재 있는 지역의 지도를 확인할 수 있습니다. (→P.18)
자동 클립	게임 중에 손에 넣은 정보를 확인할 수 있습니다.
설정	조작방법의 조정이나 환경설정을 실행합니다. (→P.13)

설정

여기에서는 필드에서의 카메라 조작이나
자막표시 ON/OFF, 전투 시의 각종 설정 등을 실행할 수 있습니다.

필드 카메라 타입	필드에서의 카메라 조작방법을 4개 타입 중에서 설정할 수 있습니다.
자막	자막표시의 ON/OFF를 설정할 수 있습니다.
화자명 표시	자막표시 시에 캐릭터 이름 표시의 ON/OFF를 설정할 수 있습니다.
ATB 속도	전투에서의 ATB 게이지 속도를 설정할 수 있습니다.
전투 개시 시의 커서 위치	전투 개시 시의 커서 위치를 2개 타입 중에서 설정할 수 있습니다.
타깃 선택 방법	전투에서의 타깃 선택방법을 2개 타입 중에서 설정할 수 있습니다.
전투 도움말	전투 중, 도움말 표시의 ON/OFF를 설정할 수 있습니다.
화면 밝기	화면 밝기를 8단계로 설정할 수 있습니다.

필드

여기에서는 필드 화면에 표시되는 다양한 정보 표시에 대해 설명합니다.

필드 화면 보는 법

① 플레이어 조작 캐릭터 … 현재 조작하고 있는 캐릭터입니다.

② 적의 심벌 … 필드 상의 적을 표시하는 심벌입니다. 이것과 접촉하면 인카운트가 발생해, 곧바로 전투가 실행됩니다. 또한, 적에게 발견되면 적 심벌 위에 [!]가 표시되며 플레이어를 공격해 옵니다.

③ NAVI 맵 … 필드 화면의 우측 상단에 표시되는 지도입니다. 조작 캐릭터가 향하고 있는 방향, 주위의 지형, 적, 목적지 등이 표시됩니다. 또한, 적이 지키고 있는 지역에 들어가면 반짝이며 경고를 합니다. NAVI 맵은 SELECT 버튼으로 표시를 ON/OFF 할 수 있습니다.

NAVI 맵 아이콘 일람

- 플레이어 조작 캐릭터
- 동료 캐릭터
- 적
- 경계 중인 적
- 직전에 물리친 적
- 목적지
- 목적지의 방향

자동 대화

필드에 있는 인물에게 접근하면 음성이 들려오거나 말을 걸어오는 경우가 있습니다. 대화는 자동적으로 진행되므로 뭔가를 조작할 필요는 없습니다. 가끔 캐릭터를 조작해 말을 거는 장면도 있지만, 그럴 경우 인물에게 다가가면 [TALK 사인]이 나타나므로 ◎ 버튼으로 말을 거십시오.

마커

필드 위에는 주로 2종류의 마커가 존재합니다. 파랑 마커는 그 장소에서 점프가 가능하다는 것을 알려줍니다. 빨강 마커는 그 장소로 이동하면 뭔가가 일어나거나 조작 가능한 사인이 나타난다는 것을 알려주는 중요한 힌트입니다.

노랑 마커에는 다른 장치가?

어떤 장소에는 다른 곳에는 없는 노랑 마커가 존재합니다. 파랑이나 빨강 마커와는 다른 장치가 설치되어 있습니다만, 다릿심이 있는 생물이라면 점프할 수 있을지도 모릅니다.

보물과 스위치 조작

필드 상에는 아이템이 들어 있는 보물 상자나 다가가면 각종 사인이 표시되는 스위치 같은 것들이 놓여져 있습니다. 그 앞에서 ◉ 버튼을 누르면 아이템을 입수하거나 장치를 조작할 수 있습니다. 단, 적이 근처에 있으면 사인이 잠기게 되어 보물 상자나 스위치의 조작은 불가능해 집니다. 조작하기 전에 주위의 적을 물리치시기 바랍니다.

초코보로 이동

필드에서 초코보에게 다가가 ◉ 버튼을 누르면 올라탈 수 있습니다. 초코보에 오르면 필드를 고속으로 이동할 수 있으며, 초코보가 아니면 갈 수 없는 장소에도 갈 수 있게 됩니다. 초코보는 적과 접촉하면 사기가 떨어지고 사기가 떨어지면, 기수를 흔들어 떨어뜨리고는 도망가 버립니다. 적과 접촉하지 않고 일정 시간 동안 계속 달리면 점점 사기가 회복됩니다.

※특정 미션을 클리어하지 않으면 초코보를 탈 수 없습니다.

명비와 미션

그랑 펄스의 각지에는 과거 르씨였던 「명비」가 존재합니다. 명비를 건드리면 지정된 적을 찾아내어 물리쳐야 하는 미션에 도전하게 됩니다.

미션의 달성

타깃인 적을 발견해 물리치면 미션 달성이 되고, 보수를 받게 됩니다. 몇 개의 미션을 달성하면, 휴면 중이던 다른 명비가 깨어나, 새로운 미션에 도전할 수 있게 됩니다.

미션의 확인

명비로부터 받은 미션 내용이나 타깃의 위치는 에리어 맵 (➡P.18)에서 확인할 수 있습니다.

에리어 맵 미션 아이콘 일람

아이콘	설명	아이콘	설명
	텔레포 명비		텔레포 명비 (미션 달성 전)
	명비		명비 (미션 달성 전)
	휴면 중인 명비	★	미션 표적

※달성하지 못한 미션인 경우, 명비 아이콘이 깜박입니다.

에리어 맵

에리어 맵에는 플레이어의 현재 위치나 목적지, 주위 상황 등이 표시됩니다.
새로운 지역으로 들어왔다면 에리어 맵을 확인하면서 행동하는 것이 좋습니다.
지도를 표시하려면 필드에서 ◉ 버튼을 누르거나, ▲ 버튼으로 메인 메뉴를 열어,
그곳에서 에리어 맵을 선택해 주십시오.

에리어 맵 아이콘 일람

목적지　현재 위치　저장&상점　스위치

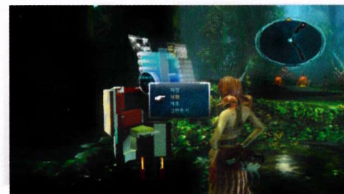
에리어 맵에서의 조작

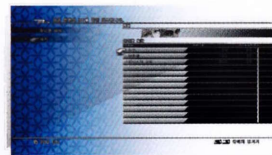
왼쪽 스틱/방향키	맵 표시 위치의 이동
오른쪽 스틱	맵의 확대 표시
L3 버튼(왼쪽 스틱 누르기)	현재 위치로 돌아가기
◉ 버튼	미션 리스트

저장에 대해서

게임 진행 상황의 저장은 필드 위의 저장 포인트에서 행해집니다. 저장 포인트에 다가가, 「SAVE 사인」이 표시되면 ◉ 버튼을 눌러 메뉴를 엽니다. 「저장」을 선택한 후, 저장 데이터의 저장 장소를 선택하고 ◉ 버튼을 누르면 게임 진행 상황이 저장됩니다.
『FINAL FANTASY® XIII』는 저장 시, PlayStation®3 본체의 HDD에 500KB 이상의 빈 용량이 필요합니다.

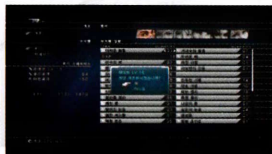
상점

아이템을 거래하려면 저장 포인트에서 상점으로 가야만 합니다. 저장 포인트에 다가가 「SAVE 사인」이 표시되면 ◉ 버튼으로 메뉴를 엽니다. 「상점」을 선택한 후, 어떤 상점을 이용할지 선택해 주십시오. 키 아이템을 입수함에 따라 들어갈 수 있는 상점이 늘어납니다.

신상품 입하

상점에서 살 수 있는 아이템 종류는 계속해서 늘어납니다. 신상품이 들어온 상점에는 「!」 마크가 붙으므로, 체크해 보시기 바랍니다. 구입에 필요한 GIL은, 필요 없는 아이템을 팔거나 보물 상자로부터 얻을 수 있습니다.

개조

소재 아이템을 이용해, 무기나 액세서리를 개조해 파워업 할 수 있습니다. 저장 포인트로 다가가 「SAVE 사인」이 표시되면 ◉ 버튼으로 메뉴를 엽니다. 거기서 「개조」를 선택해 주십시오.

1.개조의 실행

「개조」를 선택했다면, 처음에는 강화하고자 하는 무기나 액세서리를 선택해 주십시오. 다음에는 개조를 위해 소비할 소재 아이템을 선택합니다. 사용할 소재 아이템의 개수를 결정하면, 개조가 실행되고 장비에 EXP(경험치)가 축적됩니다.
EXP가 일정치 이상 축적되면 장비가 레벨업을 해, 성능이나 어빌리티가 파워업합니다.

2.아이템 체인지

EXP를 모아 한계까지 레벨업한 장비는 「LV.★」가 되어 「아이템 체인지」가 가능하게 됩니다. 아이템 체인지를 하면, 장비가 새로운 단계로 진화해 이름도 바뀝니다. 아이템 체인지 후에는 일시적으로 성능이 떨어지는 경우도 있습니다만, 다시 EXP를 모아 레벨을 올리면 원래의 장비를 뛰어넘는 성능을 발휘하게 됩니다. 단, 아이템 체인지에는 특정 소재 아이템이 필요합니다.

3.장비의 해체

필요가 없어진 장비는 「해체」할 수도 있습니다. 장비 자체는 없어집니다만, 대신 소재 아이템을 얻을 수 있습니다. 개중에는 해체해야만 얻을 수 있는 소재 아이템도 존재합니다. 소재 아이템은 100종류 이상 존재합니다. 다양한 소재 아이템을 모아서 특성을 잘 파악한 후, 효과적인 개조로 자신만의 장비를 만들어 보십시오.

적과의 인카운트

필드에 있는 적은 시계나 서치 범위에 맞춰 일정 지역을 감시하고 있습니다. 그 지역 안으로 들어가면 적에게 들킬 수 있습니다. 이쪽을 발견한 적에게는 「!」 마크가 생기며, 공격해 오거나 방어태세를 갖춥니다. 이 상태에서 적에게 접촉하면 인카운트가 일어나며 전투가 실행됩니다. 또한 적에게 들키지 않고 접촉하면 「기습공격」을 펼칠 수 있습니다.

리저브 스모크

「리저브 스모크」란, 미리 필드에서 사용해 놓아 전투를 유리하게 이끌어 갈 수 있는 아이템입니다. 스모크에는 몇 가지 종류가 있어, 전투 시작과 동시에 공격력을 강화하는 것부터 방어력을 강화하는 것 등이 존재합니다.

적에게 들키지 않고 이동

스모크의 한 종류인 「스니크 스모크」를 사용하면 적에게 발견되지 않은 채, 필드를 이동할 수 있습니다. 전투를 피해 서둘러 진행하고 싶을 때에도 편리하지만, 「기습공격」을 노릴 때에도 효과적입니다.

※몇몇 강적에게는 효과가 없습니다.

전투

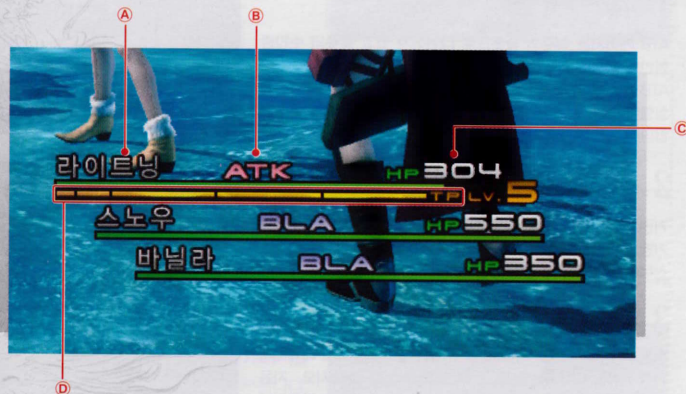
전투 화면 보는 법

① **도움말 메시지** … 선택 중인 커맨드 등에 대한 설명이 표시됩니다.
메인 메뉴에서 표시의 ON/OFF를 설정할 수 있습니다.

② **체인 게이지** … 적에게 공격을 명중시키면 게이지가 쌓입니다.(→P.26)

③ **옵티마** … 현재 편성된 옵티마가 표시됩니다.(→P.27)

④ **ATB 게이지** … ATB 게이지와 스톡한 커맨드가 표시됩니다.(→P.24)

⑤ **커맨드** … 캐릭터가 사용할 「기술」이나 「마법」 등의 커맨드를 선택할 수 있습니다.(→P.25)

⑥ **캐릭터 스테이터스** … 캐릭터의 여러 상태가 표시됩니다.

Ⓐ **캐릭터 이름** … 캐릭터의 이름이 표시됩니다.

Ⓑ **롤(역할)** … 캐릭터에 할당된 전투에 있어서의 롤이 표시됩니다.

Ⓒ **HP** … 캐릭터의 체력을 확인할 수 있습니다. 리더(플레이어 조작 캐릭터)의 HP가 0이 되면, GAME OVER가 됩니다.

Ⓓ **TP 게이지** … 특수한 어빌리티를 발동하기 위한 TP 게이지가 표시됩니다.

전투의 기본

필드에서 적과 접촉해 인카운트하면 전투가 시작됩니다.
전투는 리얼타임으로 시간이 흐르며 캐릭터는 시간과 함께 쌓이는 ATB(액티브 타임 배틀) 게이지를 소비해 행동을 하게 됩니다.

1. 커맨드 스톡

ATB 게이지는 복수의 슬롯으로 나뉘어져 있고 슬롯의 수만큼 한번에 커맨드를 스톡할 수 있습니다. 커맨드 이름 옆의 수치는 ATB 게이지의 소비 코스트입니다. 복수의 기술을 연속해서 실행할 때에는 소비량의 합계만큼 게이지가 쌓여 있어야만 합니다.

2. 타깃 선택

커맨드를 스톡한 후에, 공격할 타깃을 선택해 ◉ 버튼을 누르면 커맨드를 실행합니다. 복수의 적과 싸울 때에는 방향키로 타깃을 선택해 ◉ 버튼으로 결정해 주십시오.

3. 자동 커맨드

행동내용을 자동(맡기기)으로 하고 싶을 때에는 커맨드 메뉴에서 가장 위에 표시되는 자동 커맨드를 선택해 주십시오. 자동 커맨드는 리더에게 설정된 롤(➜P.28)에 의해 커맨드 이름이나 행동내용이 바뀝니다. 가령, 「공격」의 경우, 타깃을 정하면 자동적으로 공격을 실행합니다. 자동 커맨드는 롤에 따라 여러 종류가 존재합니다.

커맨드 입력 테크닉

⊗ 버튼으로 커맨드 입력을 취소할 수 있습니다. ▲ 버튼으로 축적되어 있는 ATB 게이지 만큼의 커맨드를 곧바로 실행할 수 있습니다. 또한, 1 커맨드만 실행하려 하는 경우, 스톡한 커맨드의 수를 줄일 수 있습니다.

커맨드

각 커맨드에는 사용에 필요한 ATB 게이지 소비 코스트가 설정되어 있습니다. 소비 코스트가 큰 커맨드를 실행하려면 ATB 게이지를 많이 모아두어야 합니다.

자동 커맨드	전황이나 롤에 맞춰, 자동으로 커맨드를 선택합니다. 커맨드 이름은 각 롤 전용의 것이 표시됩니다.
커맨드	사용 가능한 커맨드를 선택합니다. 또한, 오른쪽 방향키로 선택할 수 있는 「반복」으로 전회와 같은 커맨드를 재빨리 입력할 수 있습니다.
TP 어빌리티	TP(택티컬 포인트)를 소비해, 강력한 특수기를 사용합니다.
아이템	전투 아이템을 사용합니다. ATB 게이지를 소비하지 않고 실행할 수 있습니다.

TP 어빌리티

TP라 불리는 포인트를 소비해 발동되는 특수한 어빌리티입니다. TP 어빌리티는 ATB 게이지를 소비하지 않으며, 선택하면 곧바로 실행됩니다. TP는 전투 중에 ATB 게이지 가득 스톡한 기술을 연속해서 성공시키거나, 전투 결과에서 높은 평가를 얻으면 회복합니다. 또한, 아이템이나 리저브 스모크에서도 회복할 수 있습니다. 캐릭터가 성장함에 따라 다양한 TP 어빌리티를 얻게 됩니다.

라이브라

TP 어빌리티의 하나인 「라이브라」로는 적의 정보를 살펴볼 수 있습니다. 라이브라로 적의 약점을 파악하면 동료들도 약점을 노려 행동하게 됩니다. 수집한 적의 정보는 전투 중에 R1 버튼을 누르거나, 메인 메뉴의 「자동 클립」 → 「에너미 리포트」에서 확인할 수 있습니다.

체인과 브레이크

적에게 공격을 명중시키면 「체인 게이지」가 쌓이게 됩니다. 게이지는 시간과 함께 줄어들지만 집중공격으로 게이지를 쌓아가면, 게이지에 표시된 체인 보너스(대미지%)가 상승해, 보다 많은 대미지를 입힐 수 있습니다. 게다가 집중공격으로 게이지가 가득 찼을 때 일격을 가하면, 적은 크게 자세가 흐트러지면서 「브레이크」 상태가 됩니다. 브레이크 상태의 적을 공격하면 안정적으로 큰 대미지를 입힐 수 있습니다.

적극적으로 브레이크를 노리자

브레이크에 따라 변화하는 것은 대미지뿐만이 아닙니다. 적이 브레이크 중이면 다른 효과를 발휘하는 어빌리티도 존재합니다. 브레이크 상태로 만드는 것은 적에 따라 다르고, 쉽게 브레이크 상태가 되는 적이라도 체인 게이지는 쌓입니다. 공격할 때에는 체인 게이지를 확인하면서 적극적으로 브레이크를 노려, 여러가지 어빌리티를 시험해 보십시오.

옵티마(기본과 변경방법)

캐릭터는 6종류의 「롤(역할)」로 나뉘어 싸우게 됩니다. 롤을 바꾸면 사용할 수 있는 어빌리티가 바뀌고 행동 패턴도 변하게 됩니다. 누가 어떤 롤을 맡아 싸울 것인지, 그 조합을 결정하는 것이 바로 「옵티마」입니다.

옵티마의 편성은 메인 메뉴의 「옵티마」에서 실행합니다. 롤의 조합을 바꾸거나, 공격형, 방어형 등의 다양한 옵티마를 편성할 수 있습니다.

옵티마의 변경

배틀 중에 옵티마를 변경하려면, L1 버튼으로 옵티마 메뉴를 열고 위쪽, 아래쪽 방향키로 변경하고 싶은 옵티마를 선택해 ◎ 버튼으로 결정합니다.

적이 강할 때에는 디펜더를 중심으로 방어 중시의 옵티마로 했다가, 적이 약해지면 어택커나 블래스터를 포함한 공격 중시 옵티마로 단숨에 공격하는 등, 옵티마 변경에 제한은 없으므로 상황에 맞게 전환해가며 싸우는 것이 중요합니다.

옵티마(롤과 설정방법)

롤에는 공격 중시의 「어택커」와 회복전문인 「힐러」 등, 6종류가 있습니다.
본 게임에서는 플레이어 조작 캐릭터 이외의 멤버는 AI(인공지능)에 의해 행동합니다만, 롤 설정에 따라 행동 패턴을 바꿀 수는 있습니다. 롤의 설정은 메인 메뉴의 「옵티마」→「옵티마 편성」에서 할 수 있습니다.

롤의 종류

●ATTACKER [어택커]

가장 공격력이 높은 롤. 어택커의 공격으로 쌓은 체인 게이지는 일반적인 경우보다 덜 줄어들기에 게이지를 유지하기에 좋습니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
물리, 마법 공격 위력이 상승.

●BLASTER [블래스터]

불, 얼음, 번개, 물 등의 속성공격이 특징. 서로 다른 어빌리티의 컴비네이션으로 체인 보너스가 상승해 적에게 입히는 대미지가 늘어납니다. 적의 약점 속성으로 공격하면 보너스 상승률은 더욱 올라갑니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
체인 보너스가 상승.

●DEFENDER [디펜더]

적의 공격을 받아내어 동료를 지키는 롤. 방어에 특화되어 있어, 받는 대미지를 감소시키거나 자신을 공격한 적에게 반격하는 어빌리티를 사용할 수 있습니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
물리, 마법내성이 상승.

●HEALER [힐러]

HP 회복이나 스테이터스 이상의 치유, 전투불능인 동료를 부활시키는 어빌리티를 다루는 롤. 복수의 이상 상태를 치료할 때에는, 가장 마지막에 걸렸던 이상 상태부터 회복되어 갑니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
회복 어빌리티, 회복 아이템을 강화.

●ENHANCER [인핸서]

아군의 능력을 강화하는 어빌리티를 다루는 롤. 공격력이나 방어력을 높이는 것만이 아니라, 아군의 공격에 불, 얼음, 번개, 물의 속성을 부여하는 어빌리티도 있습니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
강화, 방어계 어빌리티의 지속시간이 연장.

●JAMMER [재머]

적의 능력을 약하게 하는 어빌리티를 다루는 롤. 공격력이나 방어력을 내리는 것만이 아니라, 맹독 등의 스테이터스 이상을 가져올 수도 있습니다. 방해, 약체계 어빌리티가 성공하면 체인 보너스가 올라갑니다.

【롤 보너스 : 작지만 동료들에게도 같은 효과】
적에의 어빌리티 성공률이 상승.

상태 변화

전투 중, 적이나 아군 캐릭터의 능력이나 상태(스테이터스)는 유리하게도 불리하게도 변합니다.
인핸서의 강화, 방어계의 어빌리티로 파워업 하거나, 재머가 방해, 약체계 어빌리티로 적을 불리하게 만들면, 전투를 쉽게 진행될 것입니다. 단, 적도 상태변화 공격을 해옵니다. 효과는 최대 8종류까지 중복되므로, 이상 상태를 무시해 버리면 여러 능력이 저하되는 경우도 있습니다.
각종 상태변화가 가지고 있는 효과를 확실히 파악해, 재빨리 대처할 수 있도록 하십시오.

강화, 방어계 어빌리티에서의 상태변화

캐릭터의 공격력이나 방어력이 올라갑니다. 어빌리티의 사용이나 액세서리의 장비로 변화합니다.

강력(브레이브)
주로 무기로 입히는 대미지가 증가합니다.

견수(프로테스)
주로 무기에 의한 대미지가 감소합니다.

강마(페이스)
주로 마법으로 입히는 대미지가 증가합니다.

견심(셸)
주로 마법에 의한 대미지가 감소합니다.

가속(헤이스트)
ATB 게이지 쌓이는 속도가 올라갑니다.

기백(거츠)
상대의 행동을 쉽게 중단시키고,
자신의 행동은 중단되기 어렵게 합니다.

방해, 약체계 어빌리티로의 상태변화

스테이터스 이상에 따라 캐릭터의 능력이 저하됩니다. 대응하는 액세서리의 장비나 어빌리티 「베일」을 사용해 내성을 더하거나 이상 상태를 막으십시오. 내성이 더해지면 오른쪽과 같이 「↑」가 붙은 아이콘이 나타납니다. 또한, 이러한 이상 상태는 어빌리티 「에스나」로도 치료할 수 있습니다.

감력(디브레이/적 전용기)
물리공격이 저하됩니다.

약수(디프로테)
물리내성이 저하됩니다.

감마(디페이/적 전용기)
마법공격이 저하됩니다.

약심(디셸)
마법내성이 저하됩니다.

지연(슬로우)
ATB 게이지 쌓이는 속도가 저하됩니다.

열화(위크)
불, 물 등의 각 속성 내성이 저하됩니다. 아이템 「왁스」로 치료할 수 있습니다.

맹독(바이오)
시간경과와 함께 대미지를 입습니다. 아이템 「해독제」로 치료할 수 있습니다.

격통(페인)
물리 어빌리티가 봉인됩니다. 아이템 「진통제」로 치료할 수 있습니다.

망각(포크)
마법 어빌리티가 봉인됩니다. 아이템 「망치」로 치료할 수 있습니다.

허탈(털)
움직일 수 없게 되어 입는 대미지가 증가합니다. 아이템 「냄새나는 액체」로 치료할 수 있습니다.

저주(커스)
자신의 행동은 쉽게 중단되고 상대의 행동은 좀처럼 중단되지 않게 됩니다.
아이템 「성수」로 치료할 수 있습니다.

특수한 상태

즉사
남은 HP에 관계없이 전투불능 상태로 됩니다.
「죽음의 선고」를 받으면 카운트 다운이 시작되고 숫자가 0이 되면 전투불능이 됩니다.

파마(디스펠)
강화, 방어계 어빌리티의 효과가 최신 것부터 순서대로 삭제됩니다.

상태변화의 상쇄

상반되는 효과의 어빌리티를 충돌시키면 효과가 상쇄되어 사라지게 됩니다. 이것을 이용하면 힐러 대신에 인핸서가 방해, 약체효과를 고칠 수 있습니다. 또한, 적의 파워업을 재머의 어빌리티로 해제할 수도 있습니다.

A **감력(디브레이)**
브레이브로 상쇄할 수 있습니다.

B **감마(디페이)**
페이스로 상쇄할 수 있습니다.

C **약수(디프로테)**
프로테스로 상쇄할 수 있습니다.

D **약심(디셸)**
셸로 상쇄할 수 있습니다.

E **지연(슬로우)**
헤이스트로 상쇄할 수 있습니다.

F **저주(커스)**
거츠로 상쇄할 수 있습니다.

소환수

전투 중에 소환수를 불러오기 위해서는 소환수와 싸워, 복종시켜야만 합니다. 여기에서는 소환수와의 전투 흐름을 설명 합니다.

1. 소환수와 전투

소환수와 싸울 때에는 통상 공격으로 대미지를 입힐 수는 있지만, 그것만으로는 이길 수 없습니다.
무조건 공격하는 것보다 효과적인 공략법이 숨겨져 있습니다.
공략법은 소환수에 따라 다르므로 싸울 때에는 공격 이외에 여러 어빌리티도 시험해 보십시오.

2. 소환수를 복종

소환수에게 대미지를 입히면 특수한 게이지가 쌓이게 됩니다. 이 게이지가 가득 찼을 때, ◉ 버튼을 누르면 소환수의 시련을 극복하고 복종시킬 수 있게 됩니다.

3. TP 어빌리티「소환」을 습득

소환수의 시련을 뛰어넘은 캐릭터는 TP 어빌리티 「소환」을 습득하게 됩니다. 전투 중에「소환」을 실행하면 소환수가 나타나, 아군의 HP를 회복시키며 SP(서몬 포인트) 게이지가 없어질 때까지 함께 싸워줍니다.
SP 게이지는 시간이 흘러도 감소하지만 소환수가 대미지를 입어도 감소합니다.

드라이빙 모드

소환수가 출현한 후에 ◉ 버튼을 누르면 드라이빙 모드가 발동됩니다. 소환 후에는 언제라도 발동할 수 있지만, 그 전에 소환수와 협력해 체인 공격을 함으로써「드라이빙 게이지」를 채워놓으면 모드의 시간이 늘어 납니다.

드라이빙 모드 중의 조작

드라이빙 모드 중에는 조작방법이 변해, 버튼과 왼쪽 스틱의 조합으로 다양한 기술을 사용할 수 있습니다. 만약 조작을 잘못했다면 ◉ 버튼을 누르십시오. 그러면「오토 드라이브」가 선택되어 자동으로 기술이 발동됩니다. 단, 기술을 사용하면 기술명 왼쪽에 표시된 소비량만큼 시간을 소비하므로 주의가 필요합니다.
시간이 없어지면 소환수는 귀환합니다. 체인과 브레이크는 리셋되지만 동료 전원의 HP와 스테이터스 이상이 회복됩니다. 핀치에 몰리면 망설이지 말고 소환하십시오.

소환 장면 넘기기

소환수를 부르는 소환 장면과 드라이빙 모드의 발동 장면은 SELECT 버튼으로 넘길 수 있습니다.

결과화면 보는 법

여기에서는 전투 종료 후에 표시되는 결과화면 보는 법에 대해 설명합니다. 획득한 랭크에 따라 전투 후에 입수할 수 있는 아이템이 변하는 등 특전이 바뀝니다. 효율적인 전투로 최고 랭크를 노리십시오.

목표 시간	전투마다 설정된 클리어 목표 시간입니다.
선제 보너스	적에게 들키지 않고 「기습공격」에 성공하면 보너스가 붙습니다.
전투 시간	전투에 걸린 시간입니다. 이 시간이 타깃 타임보다 짧을수록 높은 「점수」를 얻습니다.
배틀 레이트	빨리 이기면 1초마다 이 수치만큼의 스코어가 올라갑니다.
SCORE(점수)	선제 보너스나 배틀 레이트 등이 가산된 점수입니다.
RANK(랭크)	스코어에 따라 전투의 평가가 별의 수로 매겨집니다. 최고 랭크는 별 5개입니다.

크리스터리움에 의한 성장

캐릭터의 능력상승이나 새로운 어빌리티의 습득은 메인 메뉴의 「크리스터리움」에서 실행할 수 있습니다. 전투 후에 입수한 CP(크리스털 포인트)를 소비하여 성장 루트를 나아가면서 새로운 크리스털을 취득해감으로써 캐릭터를 성장시킵니다.

크리스터리움의 표시

「크리스터리움」을 열어 성장시키고 싶은 캐릭터를 왼쪽, 오른쪽 방향키로 선택한 후, ◎ 버튼을 눌러 주십시오. 그 캐릭터의 크리스터리움이 표시됩니다.

성장의 순서

여기에서는 크리스터리움을 이용한 캐릭터 성장의 흐름에 대해 설명합니다.

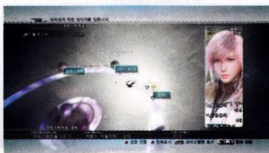
■ 크리스터리움에서의 조작

◉ 버튼(누르고 있기)	루트의 진행
◉ 버튼 + 방향키	루트 분기의 지정
방향키	분기점 너머의 루트 확인
SELECT 버튼	크리스털 이름 표시의 전환

1. 성장시키고 싶은 롤을 선택

크리스터리움에서의 성장은 캐릭터에게 지정되어 있는 롤 별로 실행합니다. 성장시키고 싶은 롤을 위쪽, 아래쪽 방향키로 선택해 ◉ 버튼으로 결정하면, 그 롤에서 가장 마지막에 취득한 크리스털 위치에 커서가 표시됩니다.

2. CP를 소비해 루트를 진행

◉ 버튼을 계속 누르고 있으면, CP를 소비하며 성장 루트가 전진합니다. 루트를 진행시켜 새로운 크리스털을 취득함으로써 캐릭터의 능력이 오르거나 새로운 어빌리티를 기억합니다. CP가 없어지면 루트 진행은 멈춥니다.

3. 어빌리티 습득과 능력 상승

크리스터리움으로 습득한 어빌리티는 TP 어빌리티를 제외하고는 각 롤 전용의 것입니다. 가령 어택커의 루트로 기억한 「루인」은 롤을 블래스터로 변경하면 사용할 수 없게 됩니다. 물리, 마법공격이나 최대 HP와 같은 파라미터는 롤에 관계없이 성장합니다. 하나의 롤을 집중적으로 성장시켜 강력한 전용 어빌리티를 빨리 습득하게 하거나, 각 롤을 평균적으로 성장시켜 착실히 파라미터를 높여 나가는 등의 방향성을 잘 생각해 캐릭터를 성장시키십시오.

4. 성장 루트의 분기

크리스터리움에서는 ◉ 버튼을 계속 누르고 있으면, CP가 있는 한 성장할 수 있지만, 루트 분기점에서는 진행이 멈춥니다. 분기점에 도착하면 ◉ 버튼을 누른 채로 방향키로, 어느 쪽 분기로 갈 것인지를 지정해 주십시오. ◉ 버튼을 누르지 않고 방향키를 조작하면 분기 너머의 성장 루트를 확인할 수 있습니다. 크리스털 취득으로 입수할 수 있는 능력 등을 잘 확인해가며 진행 루트를 결정하십시오. 크리스터리움에서 SELECT 버튼을 누르면, 크리스털 이름의 표시 타입을 「커서 부근의 크리스털명 표시」 「모든 크리스털명 표시」 「명칭 표시 없음」의 3종류 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.

5. 모든 롤의 해방

스토리가 진행되어 모든 롤이 해방되면, 각 캐릭터에게 원하는 롤을 설정할 수 있게 됩니다. 단, 어빌리티를 하나도 습득하지 못한 롤은 배틀에서 사용할 수 없습니다. 새로운 롤을 사용하려면 크리스터리움으로 성장시켜 그 롤의 최초 어빌리티를 습득해야만 합니다. 모든 롤을 마스터해 최강의 옵티마를 편성하십시오.

게임의 힌트&팁

여기에서는 「FINAL FANTASY® XIII」를 플레이하는 데 있어서의 힌트나 알아두면 좋은 팁 등을 소개합니다.

필드 편

명비의 결계

그랑 펄스의 각지에 길을 막고 있는 결계가 존재합니다. 결계의 옆에 있는 명비에서 미션을 받고, 그것을 달성하면 결계가 소실되어 앞으로 나아갈 수 있게 됩니다. 단, 결계에 관한 미션의 타깃은 언제나 강적뿐이므로 도전할 때에는 상당한 각오를 해야만 합니다. 게임을 진행함에 있어 모든 결계를 풀어야만 하는 것은 아닙니다.

텔레포 명비

일부 명비는 미션을 달성하면 「텔레포 명비」로 변합니다. 이러한 명비를 이용하면 다른 장소에 있는 텔레포 명비로 단번에 이동할 수 있습니다.

초코보로 보물찾기

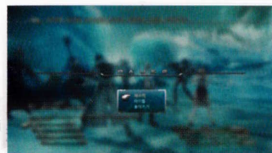
초코보에게는 땅속의 보물을 찾는 능력이 있습니다. 초코보에 올라타고 숨겨진 보물 옆을 지나면, 머리 위에 「!」 아이콘이 나타납니다. 더욱 가까이 다가가면 아이콘의 점멸 속도가 빨라집니다. 점멸 속도를 봐가며 보물을 탐색하고 그 포인트에 도달하여 ◉ 버튼을 누르면 보물 획득 사인이 나타납니다.

보너스 효과를 가진 소재

무기나 액세서리의 개조에 사용할 소재 아이템 중에는 EXP에 보너스치가 더해지는 효과를 가진 것이 있습니다. 이런 소재를 조합하면 효과적인 장비의 파워업이 가능합니다. 반대로 EXP의 보너스치가 감소되는 소재 아이템도 있으므로 조합할 때 주의하시기 바랍니다.

전투, 이벤트 편

전투의 재시작

전투가 시작되면 도망칠 수 없습니다. 필드에서 적을 잘 관찰한 후, 강해 보이는 적은 피하는 것도 하나의 방법입니다. 또한, 전투 중에 START 버튼으로 일시 정지를 한 후, SELECT 버튼으로 「재시작」을 하면, 소비한 아이템 등이 원래대로 돌아오고 적에게 입힌 대미지가 리셋되지만 유리한 전투 전개를 위해 장비나 옵티마를 변경해 보는 방법을 활용할 수도 있습니다. 최고 랭크를 노려 보십시오.

연쇄 어빌리티

메인 메뉴의 「장비」에서 무기, 액세서리를 선택할 때, 화면 우측에는 그 장비에 장착된 「장비 어빌리티」가 표시됩니다. 이때 특정 장비를 조합하면 상승효과에 의해 새로운 어빌리티가 추가되는 경우가 있습니다. 이것이 「연쇄 어빌리티」입니다. 연쇄 어빌리티에는 많은 종류가 있으므로 다양한 조합을 시험해 숨겨진 어빌리티를 찾아내 보십시오.

이벤트 장면 넘기기

이벤트 장면은 START 버튼으로 잠깐 정지시킬 수 있습니다. 일시 정지 중, 「넘기기」라고 표시된 경우에는 SELECT 버튼으로 그 장면을 넘길 수 있습니다. 단, 일시 정지를 해도 「넘기기」가 표시되지 않는 이벤트 장면은 넘길 수 없습니다.
또한, 필드 이동 시에 일시 정지를 하면 SELECT 버튼으로 리셋을 할 수 있습니다. 리셋을 하면 타이틀 화면으로 돌아갑니다.